

**Las Actividades Recreativas como Herramienta Pedagógica y Humanizadora para
Fortalecer el Auto-control.**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Flor Edilsa Barón Gómez, Gladys Herrera Abril & Flor Haydée Velandia Porras

Septiembre de 2017

Copyright © 2017 por Flor Edilsa Barón Gómez, Gladys Herrera Abril & Flor Haydée
Velandia Porras. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Agradezco primeramente a Dios por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por poner en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía en este periodo de estudio. A mis dos hijas por darle calor a mi vida y confiar siempre en mí.

FLOR EDILSA BARÓN GÓMEZ

Agradezco a Dios por brindarme esta oportunidad de vida, salud y trabajo, a mi amado esposo Manuel y a mis hijos Juan Manuel y Matteo por su comprensión y apoyo, a mi mamita por sus oraciones, a mis compañeras Gladys y Flor Edilsa por su amistad y ayuda, a la Universidad los Libertadores por la calidad humana y sapiencia de sus tutores, al tutor Gonzalo Puin por su valiosa orientación en este proyecto.

FLOR HAYDÉE VELANDIA PORRAS

Agradezco a Dios en primer lugar por darme la vida y la fortaleza para terminar la especialización; dedico este trabajo a la Universidad y a cada uno de sus tutores por dedicar tiempo a cada espacio académico, por su paciencia, sabiduría y amor con que nos han orientado, a mis dos compañeras de estudio por su apoyo, colaboración y comprensión, a mi familia por la paciencia y apoyo en este proceso de superación personal y profesional.

GLADYS HERRERA ABRIL

Resumen

La falta de **autocontrol** observada en Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas, especialmente en los estudiantes del Grado Cuarto, fue la motivación para optar por este trabajo de investigación. El objetivo central fue desarrollar habilidades de autocontrol utilizando actividades recreativas en busca de mejorar la convivencia escolar.

A partir de la **Lúdica** como motor del desarrollo humano y potencializador de los diversos planos que constituyen la personalidad del niño, se establecieron, a partir de las causas que generaban determinados comportamientos en los estudiantes, mejorar la parte social, bajando notablemente los niveles de agresividad para propiciar un ambiente saludable en el aula, formando estudiantes con mayor capacidad de autocontrol.

La **recreación** en la cotidianidad posibilita la inserción de los estudiantes a la colectividad, mejora la inteligencia emocional e incide en el autocontrol, favorece la sana convivencia y las relaciones interpersonales. Con el desarrollo de actividades **recreativas** no solo se garantiza la participación activa de los niños y las niñas, sino que contribuye con la creación de mejores ambientes educativos.

Palabras Claves: Autocontrol, Lúdica, Recreación y Actividades recreativas.

Abstract

The lack of **self-control** observed in the Educative Institution Francisco Jose of Caldas, especially in the students of degree fourth, was the motivation for opt for this work of research. The central objective was developing skills of self-control using recreational activities in looking for improve the coexistence school.

From the **playful** as engine human development and enhance of the various levels that are the personality of children, were established, from the causes that generated certain behaviors in the students, improve the social part, down significantly the levels of aggressiveness for promote a healthy environment in the classroom, forming students with greater capacity of self-control.

The **recreation** in the everyday enables the insertion of the students the collectivity, improve the emotional intelligence and affects in the self-control, promotes healthy and the interpersonal relationships. With the development of recreational activities not only is guaranteed the active participation of the boys and girls, but that contributes with the creation de best educative environmental.

Keywords: self-control, playful, recreation, recreates activities

Tabla de Contenido

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1 Pregunta problema.....	11
1.2 Objetivo General.....	11
1.3 Objetivos Específicos.....	11
1.4 Justificación.....	12
2. MARCO DE REFERENCIA.....	15
2.1 Marco conceptual.....	15
2.2 Antecedentes.....	28
2.3 Marco Teórico.....	30
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
3.1 Análisis de Instrumentos.....	42
3.2 Diagnóstico.....	64
4. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	65
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
6. Lista de Referencias.....	84

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución Educativa Cabecera Municipal.....	15
Tabla 2. Distribución Educativa Rural	16
Tabla 3. Líneas Estratégicas	17
Tabla 4. Líneas Estratégicas Educación	18
Tabla 5. Programa 1	19
Tabla 6. Programa 2.....	21
Tabla 7. Programa 3.....	22
Tabla 8. Programa 4.....	23
Tabla 9. Programa 5.....	24
Tabla 10. Resultados Ficha de Observación.....	39
Tabla 11. Ficha de Observación	54
Tabla 12. Estrategias y Actividades	68
Tabla 13. Recursos	71
Tabla 14. Evaluación y Seguimiento.....	72
Tabla 15. Evaluación y Seguimiento.....	77

Lista de Graficas

Gráfica 1	9
Gráfica 2	42
Gráfica 3	43
Gráfica 4	44
Gráfica 5	45
Gráfica 6	46
Gráfica 7	47
Gráfica 8	48
Gráfica 9	50
Gráfica 10	51
Gráfica 11	52
Gráfica 12	53
Gráfica 13	55
Gráfica 14	56
Gráfica 15	57
Gráfica 16	58
Gráfica 17	59
Gráfica 18	60
Gráfica 19	61
Gráfica 20	62
Gráfica 21	63

Capítulo 1

Planteamiento Del Problema

Gráfica 1



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

La población estudiantil de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del Municipio de Socotá, en especial los niños del grado Cuarto de la Sede Urbana de Varones, desafortunadamente **no han desarrollado habilidades de autocontrol** pues presentan problemas de indisciplina y convivencia: en el aula de clase, conversan entre ellos, pelean se quitan los implementos de estudio, comen dentro del salón, mastican chicle, cuando el profesor voltea la espalda para escribir en el tablero le lanzan papelitos o avioncitos de papel; sus características son agresivas, si alguno pasa y sin querer los toca o les hace caer el cuaderno se levantan y golpean o dicen palabras soeces, son intolerantes, las agresiones físicas y verbales son constantes así como el desacato a las normas e indiferencia a las

orientaciones que los profesores les ofrecen, la falta de respeto por ellos mismos y poco sentido de pertenencia por la Institución, todo esto dificulta el desarrollo de las clases y el adecuado aprendizaje.

Fuera del aula, en el recreo juegan bruscamente, no respetan a qué grado le corresponde el turno de jugar en la cancha y cuando les corresponde a ellos quieren acabar con los pocos implementos que hay, sumado a esto responden de forma impulsiva frente a cualquier ofensa. A la salida de la institución salen corriendo sin importar a quién atropellan, no hacen uso de la inteligencia vial, y hace pocos días una moto atropelló a un niño, otro niño salió corriendo y se estrelló contra un carro que estaba parqueado, a varios niños los han tratado muy mal conductores y peatones que transitan por ahí. El comportamiento en el restaurante escolar no es mejor, pues se observan conductas tales como: hablar con la boca llena, derramar la comida o lanzarla a la cara de los compañeros.

Lo descrito anteriormente puede atribuirse a que la lúdica no es usada como una herramienta de aprendizaje que forme habilidades de autocontrol, entendiéndose este como la capacidad que tiene una persona para ejercer dominio sobre sus propias respuestas; entre ellas sus pensamientos, emociones, impulsos, actuaciones, y otros comportamientos en la tarea de conseguir sus metas y vivir de acuerdo a las normas, objetivos, derechos y expectativas de sus semejantes, fundamental para una sana convivencia y un desarrollo integral o a que todavía prime en nosotros una metodología tradicional y autoritaria y por ende una relación distante entre el estudiante y el maestro.

1.1 Pregunta problema

¿Qué tipo de actividades recreativas permiten desarrollar habilidades de auto-control en los estudiantes del Grado Cuarto de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas?

1.2 Objetivo

Proponer actividades recreativas, que permitan a los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas desarrollar habilidades de autocontrol.

1.3 Objetivos específicos:

1. Identificar qué tipo de actividades recreativas facilitan el autocontrol en niños de grado cuarto
2. Planear actividades recreativas que permiten desarrollar habilidades de autocontrol para mejorar la convivencia escolar.

3. Aplicar las actividades recreativas propuestas a los estudiantes en el transcurso de la jornada escolar.
4. Evaluar los logros obtenidos con la aplicación de las actividades recreativas o estrategias de intervención

1.4 Justificación

Esta Propuesta de investigación, se formula basados en la necesidad de desarrollar habilidades de autocontrol en los niños de grado cuarto, propone la adopción de actividades recreativas dirigidas, aplicables en el cumplimiento de las labores como docente, que facilitan el desarrollo de las clases y permiten al estudiante, desarrollarse y crecer, a través de un mejor desarrollo colectivo, incrementando los niveles de desempeño académico y social, tal y como lo esperan la comunidad educativa de la Institución.

La posible necesidad de diseñar estrategias a través de las actividades recreativas, busca soportar teóricamente la implementación de herramientas, para mejorar la convivencia y el rendimiento académico, se presenta como una alternativa para fortalecer el autocontrol en los niños y niñas; también busca establecer, a partir de las causas que generan determinados comportamientos en los estudiantes mejorar el control de sus emociones, bajando notablemente los niveles de agresividad para propiciar un ambiente saludable en el aula, formando estudiantes más tolerantes con las diferencias, seguros de sí mismos y con mayor capacidad de adaptación social.

Desarrollar el autocontrol en los niños es una tarea muy compleja y se sabe relativamente poco sobre cómo se adquiere y se fortalece y no están claras las pautas de crianza de los padres y cuál es el actor genético; la fuerza de los impulsos tiene un componente innato importante, de ahí, la necesidad de investigar, planear, desarrollar y evaluar actividades recreativas con niños de este nivel para mejorar la convivencia; pues la capacidad de autorregulación es aprendida en gran parte y el autocontrol también parece ser aprendido e interiorizado en la infancia. Es posible que con el desarrollo de actividades recreativas mejore esta problemática y se considera importante implementar las, porque se sabe que el comportamiento agresivo se puede encauzar mediante la capacidad que tiene el ser humano de ser cooperativo y de establecer vínculos afectivos y de respeto que se logran a través de la lúdica.

Es importante tener estudiantes sanos física y emocionalmente, que puedan desarrollar al máximo su potencial, con un concepto acertado de sí, que se cuiden así mismos y cuiden a los demás, que tengan la capacidad de responder por sus acciones, que sean dueños de sus emociones, que puedan tomar decisiones sabias y comprendan que una sana convivencia es responsabilidad de todos.

Este trabajo propone implementar actividades recreativas, lúdicas como herramientas en la construcción de procesos educativos de niños del grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas.

Estas actividades se aplicarán para dinamizar las clases de acuerdo al desarrollo de las mismas y a la necesidad de motivación de los niños. Es importante resaltar que los resultados esperados con la ejecución de este proyecto a corto plazo, será el logro en la participación activa de los estudiantes en las diversas actividades recreativas propuestas para el descanso; a mediano plazo, se pretende que el descanso esté inmerso en un ambiente agradable y divertido, y a largo plazo se espera que en el entorno escolar se fortalezca el autocontrol, haya una convivencia armónica donde prime el respeto, la fraternidad y el reconocimiento del otro; permitiendo a los niños que construyan su propio aprendizaje de convivencia socialización y sociabilización.

Capítulo 2

Marco De Referencia

2.1 Marco Contextual.

Socotá es un municipio con 10.000 habitantes según población DANE, el Municipio tiene dos Instituciones Educativas: - Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas, con 962 estudiantes, entre preescolar, primaria, secundaria y media; institución educativa Cómeza hoyada, con 534 estudiantes entre preescolar, primaria, secundaria y media. para un total general de 1496 estudiantes en el municipio de Socotá.

De acuerdo a lo registrado en el Plan de Desarrollo Municipal de Socotá 2016-2020, con datos SISBEN, las categorías educativas en Socotá, se clasifican de la siguiente manera, por ubicación geográfica municipal:

Tabla 1 Distribución educativa Cabecera Municipal

CABECERA MUNICIPAL	POSTGRADO	7
	PROFESIONALES	51
	TECNICOS	146
	BACHILLERES	386
	PRIMARIA	417
	NO TERMINARON PRIMARIA	145
TOTAL		1152

Fuente: (Plan de Desarrollo Municipal, 2016)

Es preocupante ver en la gráfica anterior que solo un 0,6% de la población residente en la cabecera municipal alcanza un nivel educativo de posgrado, solo un 4,4% alcanza un nivel profesional, un 12% un nivel técnico, el 33% son bachilleres, el 36% solo alcanzaron un nivel de primaria, y el 12% no terminaron la primaria.

Tabla 2 Distribución educativa Rural

RURAL DISPERSO	POSGRADO	0
	PROFESIONALES	0
	TECNICOS	0
	BACHILLERES	721
	PRIMARIA	3686
	NO TERMINARON PRIMARIA	1552
TOTAL		5929

Fuente: (Plan de Desarrollo Municipal, 2016)

Respecto a la población del área rural dispersa es preocupante ver que ninguna persona ha alcanzado el nivel de posgrado, de profesional ni de técnico, solo el 12% son bachilleres, el 62% alcanzaron un nivel educativo de primaria y el 26% ni siquiera la terminaron.

Los datos registrados en las tablas del Plan Municipal de Desarrollo no son alentadores para nadie, especialmente para las instituciones educativas y para los educadores; desconocemos los motivos y razones que han originado esta situación, pero es necesario cuestionarnos cómo desde la lúdica hacemos aportes para mejorar este indicador.

Dentro del Plan de Desarrollo Municipal 2016-2020 se destacan dos Líneas estratégicas que afectan directamente y en alto grado a la población objeto de la investigación:

1. En la Línea Estratégica Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes.

Tabla 3 Líneas Estratégicas

META / INDICADORES DE RESULTADO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO
Realizar Seminarios - Taller al 20% de familias para el fortalecimiento de vínculos afectivos. Indicador: Porcentaje de familias asistentes a los eventos educativos	0	20%
Diseñar y ejecutar una estrategia que permita promover el talento y aptitud artística niños entre 6 y 17 años. Indicador: Estrategia diseñada y ejecutada en su totalidad	0	100%

Fuente: Propia

El municipio se ha planteado el siguiente Objetivo: Materializar acciones concretas para el desarrollo integral, el conocimiento y disfrute de los derechos, la Participación en espacios políticos y de formulación de políticas públicas de parte de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, en un contexto de postconflicto y paz.

Línea Estratégica Educación

Objetivo 1: Mejorar la calidad y cobertura educativa en todos los niveles, disminuyendo brechas en acceso y permanencia entre población rural, urbana, vulnerable y no vulnerable.

Objetivo 2: Garantizar talento humano, recursos físicos, y recursos económicos para mejorar la calidad y cobertura de la educación, orientada principalmente a la Ciencia, Tecnología e Innovación para generar cultura del conocimiento.

Tabla 4 Línea Estratégica Educación

META / INDICADORES DE RESULTADO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO
Elevar cobertura neta para educación media. Indicador: Porcentaje de cobertura neta mantenida	32.4%	50%
Apoyar Instituciones Educativas Oficiales en acciones tendientes a mejorar los resultados de las pruebas SABER 11. Indicador: Instituciones Educativas Oficiales apoyadas con medidas concretas.	0	100%
Diseñar y Ejecutar, en su totalidad, un Programa de Capacitación, a docentes y educandos, Investigación, Ciencia y Tecnología. Indicador: Programa diseñado y ejecutado.	0	100%
Implementar la Investigación como referente transversal de los planes de estudio de todas las entidades oficiales. Indicador: Planes de estudio de los niveles: Preescolar, Básica y Media con la Investigación implementada.	0	100%

Diseñar en su totalidad un Programa de Estímulos, a docentes y educandos, que participen en Proyectos de Investigación, Ciencia y Tecnología. Indicador: Programa diseñado	0	100%
--	---	------

Fuente: Propia

El municipio de Socotá ha establecido para el cuatrienio 2016 -2020 metas en educación importantes, tal como se registra en la tabla de meta/indicadores de resultado, sin embargo, no se observa el planteamiento de acciones lúdicas y recreativas para lograrlas.

Tabla 5 Programa 1

PROGRAMA 1		UNIDOS POR COBERTURA EDUCATIVA E INCLUSIÓN TOTAL	
Objetivo: Reducir y/o ejecutar acciones para enfrentar las diferentes excusas de los padres para no enviar sus hijos al Colegio.			
META / INDICADORES DE PRODUCTO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO	
Elevar la tasa neta en preescolar. Indicador: Tasa cobertura neta Preescolar.	88.0%	100%	
Firmar Un (1) convenio para conseguir 100% de inclusión y atención de población con Necesidades Educativas Especiales - NEE- y/o talentos excepcionales. Indicador: Porcentaje de población con NEE y/o talentos excepcionales incluida en el sector educativo.	ND	100%	

Mantener cobertura neta en Primaria Indicador: Tasa de cobertura neta en Primara	99.6%	99.6%
Elevar cobertura neta en secundaria. Indicador: Tasa cobertura neta Secundaria	68.9%	80%
Reducir la tasa de analfabetismo, en mayores de 15 años. Indicador: Tasa de analfabetismo en mayores de 15 años.	8.4%	8.0%
Mantener el Servicio de Transporte Escolar gratuito complementado con Bicicletas y ajustado a Normas de Seguridad Vial. Indicador: Servicio de Transporte Escolar gratuito.	1	1
Formular un Plan de Incentivos para los cinco (5) primeros estudiantes en las pruebas saber 11; diferentes de los beneficiados con el Programa Ser Pilo Paga. Indicador: Plan de incentivos implementado.	0	1
Realizar cuatro (4) Talleres de Formación Ciudadana en las instituciones educativas dirigidos a Padres, Docentes, y Educandos en: Pedagogía, Derechos Humanos, Liderazgo, Educación Sexual, Educación Ambiental, Uso del Tiempo Libre, Democracia y Participación Ciudadana, y Familia. Indicador: Instituciones educativas oficiales fortalecidas mediante la dinamización de proyectos transversales dirigidos a Padres, Docentes, y Educandos.	4	4
RESPONSABLE: Secretaría de Planeación		

Fuente: Propia

En el programa Número 1, de la línea estratégica de educación, denominado “**Unidos por cobertura educativa e inclusión total**” se busca reducir las diferentes excusas de los padres para no enviar a sus hijos al colegio, se observa que en el contexto municipal no hay la cobertura deseada en educación, y se plantean estrategias para elevarla, entre ellas talleres

para uso de tiempo libre para fortalecer las instituciones educativas incluyendo a padres, docentes y educandos.

Tabla 6 Programa 2

PROGRAMA 2		UNIDOS PARA LA PERTINENCIA EDUCATIVA	
Objetivo: Definir procesos académicos y de formación como ejes primordiales para la definición de competencias del educando y su orientación hacia el trabajo.			
METAS / INDICADORES DE PRODUCTO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO	
Capacitar en Competencias a Docentes y Directivos Docentes de las instituciones educativas oficiales. Indicador: Docentes y directivos capacitados.	0	100%	
Suscribir Convenio con el SENA, UPTC u otra Entidad de Formación para el Trabajo. Indicador: Convenio Suscrito.	0	1	
RESPONSABLE: Secretaría de Planeación			

Fuente: Propia

En el programa número 2 denominado “**Unidos para la pertinencia educativa**” el municipio busca consolidar esfuerzos por la pertinencia educativa, para definir competencias y orientarlo hacia el trabajo. Este programa es propuesto debido a que por la falta de acceso a educación superior de un alto número de estudiantes que terminan el bachillerato tengan orientación para su vida laboral.

Tabla 7 Programa 3

PROGRAMA 3		MÁS TECNOLOGÍA MEJOR EDUCACIÓN
Objetivo: Ejecutar estrategias para enfrentar la brecha que genera el acceso a las TIC'S.		
METAS / INDICADORES DE PRODUCTO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO
Formular y ejecutar un Plan de Tecnologías de Información y Comunicaciones para el sector educativo, que involucre el Programa Computadores para Educar Indicador: Plan Sectorial de TIC'S formulado y ejecutado.	0	1
Construir cinco (5) Kioscos Vive Digital. Indicador: Número de Kioscos construidos.	3	3
Adquirir 100 computadores para mejorar la relación de estudiantes por equipo de cómputo Indicador: Computadores adquiridos.	80	100
Realizar dos (2) eventos de Capacitación, Certificados, a docentes del municipio, en Uso de las TIC'S como elemento pedagógico esencial en el proceso de formación. Indicador: Eventos ejecutados.	1	2

Diseño y ejecución de un Programa de capacitación, Certificado, a 100 Adolescentes en <i>Buen Uso y Aprovechamiento de las TIC'S</i> Estos se convertirán en Promotores de TIC'S	ND	100
Indicador: Número de Adolescentes Certificado		
RESPONSABLE: Secretaría de Planeación		

En el programa número 3 denominado “**Más tecnología, mejor educación**” para el 2016-2020 busca que en un municipio rural como lo es Socotá, la comunidad pueda acceder a las tecnologías de información y comunicación.

Tabla 8 Programa 4

PROGRAMA 4		UNIDOS POR EL BILINGUISMO COMO VALOR AGREGADO DE UN SISTEMA EDUCATIVO DE CALIDAD Y PERTINENCIA	
Objetivo: Materializar una estrategia orientada al fomento del aprendizaje del inglés para enfrentar el rezago que genera este déficit educativo.			
METAS / INDICADORES DE PRODUCTO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO	

<p>Formular un (1) proyecto para vigorizar la comprensión y aprendizaje del inglés en las instituciones educativas oficiales.</p> <p>Indicador: Proyecto para fortalecer comprensión y aprendizaje del inglés ejecutado.</p>	0	1
RESPONSABLE: Secretaría de Planeación		

Fuente: Propia

En el programa número 4 denominado “**Unidos por el bilingüismo como valor agregado de un sistema educativo de calidad y pertinencia**” el municipio reconoce la necesidad de hablar un segundo idioma, el inglés y se compromete a desarrollar un proyecto para mejorar el aprendizaje de inglés en las instituciones educativas oficiales.

Tabla 9 Programa 5

PROGRAMA 5		COMPROMETIDOS CON EL MEJORAMIENTO CONTÍNUO INFRAESTRUCTURA Y LOGÍSTICA EDUCATIVA	
Objetivo: Mejorar la gestión educativa municipal.			
METAS / INDICADORES DE PRODUCTO	LÍNEA BASE	META CUATRIENIO	

Adquisición, anual, Kits Pruebas SABER para simulacro Pre SABER (grados: 3°. a 11) de aplicación práctica como ejercicio conducente a mejorar la calificación de nuestros Colegios. Indicador: Aplicación práctica anual Formato Pruebas SABER Grados tercero a once.	3	3
Realizar Un Programa de Capacitación anual, previo a las Pruebas SABER, para reforzamiento de habilidades académicas con el propósito de mejorar resultados en Pruebas SABER 11 para cierre de brechas. Indicador: Programas formulados y ejecutados.	0	4
Construir cuatro (4) aulas de clase. Indicador: Número de Aulas construidas.	0	4
Realizar mantenimiento y acondicionamiento en sedes educativas para evitar riesgos por deterioro. Indicador: Número de sedes con mantenimiento.	ND	15
Apoyar con algún tipo de implemento de uso educativo, pedagógico y didáctico a todos los estudiantes de Socotá. Indicador: Todos los estudiantes con algún apoyo educativo logístico.	100%	100%
RESPONSABLE: Secretaría de Planeación		

Fuente: Propia

En el programa número 5 denominado “**Comprometidos con el mejoramiento continuo infraestructura y logística educativa**” de la Línea Estratégica de Educación la administración municipal se comprometió con el mejoramiento continuo de la infraestructura y logística educativa, esto incluye la construcción de nuevas aulas abriendo un panorama favorable para la implementación de actividades nuevas con los estudiantes.

De otra parte, La Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas, ha atravesado por diferentes procesos legales que la han llevado a consolidarse como uno de los mejores centros educativos a nivel municipal y pretende consolidarse a 2019 en líder de la excelencia educativa en la provincia de Valderrama como lo plantea la Visión Institucional.

Tiene una trayectoria de más de 50 años, se encuentra ubicada en el Municipio de Socotá Boyacá, está localizada en la calle 6° No 2-44 en el Barrio la Playa.

Su proceso histórico se remonta a: Para el año 1966 mediante ordenanza número 25, emanada de la Honorable Asamblea Departamental crea en el Municipio de Socotá la “Escuela Vocacional Experimental” el cual se denominará “Francisco José de Caldas” para el año 2001 mediante la Resolución 03112 por la cual se hace una fusión de establecimientos de educación formal y se le otorga licencia de funcionamiento al nuevo establecimiento educativo.

En el año 2009 la Secretaría de Educación de Boyacá bajo Resolución 1531 del 9 de septiembre aprueba la fusión a la Institución Educativa Colegio Francisco José de Caldas del Municipio de Socotá, unos establecimientos educativos se otorga licencia de funcionamiento a la nueva Institución Educativa, se autoriza expedir certificados de estudio de bachillerato básico y otorgar títulos de bachiller académico y en su Artículo primero Fusionar al Colegio Francisco José de Caldas con 19 sedes en una sola Institución Educativa cuya razón social es: “ Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas”. Registro P.E.I. N° 9412340147 fecha octubre 19 /07. DANE 115755000371- NIT: 800226044-7

En inicios (1966) tenía la modalidad académica, luego modalidad comercial y en la actualidad tiene dos modalidades: Técnico en Instalación de redes eléctricas Domésticas y Baja tensión, y Diseño gráfico y arquitectónico.

Respecto al contexto familiar, se puede decir que se presenta diversidad en su conformación, algunos niños viven con sus padres y hermanos, otros con los abuelos, algunos son hijos de madres solteras y viven con la familia materna; aquí el concepto de familia puede llegar a ser bastante amplio. En cuanto al aspecto económico en general, la responsabilidad del hogar depende principalmente de los padres de familia y las madres se dedican al hogar y al cuidado de los hijos; los padres desarrollan diferentes actividades tales como: la minería, el comercio, la agricultura, la ganadería, la cría de especies menores y han sido clasificadas en los niveles 1 y 2 del SISBEN, solo una minoría tienen acceso a conectividad, la mayoría no tienen ni siquiera equipos de mediana tecnología que les permitan comunicarse en forma electrónica o virtual, niños que pocas veces visitan las grandes ciudades debido a la distancia entre éstas y el municipio de Socotá, debido a que se encuentran a 300km de la capital del país y a 150 km de Tunja la capital del departamento de Boyacá.

En el aspecto socio-cultural la mayoría de familias reconocen y se logran comprometer con los procesos de aprendizaje de sus hijos, otras aun ven la Institución Educativa como única responsable de esta formación y por falta de conocimiento, preparación, interés y compromiso no desempeñan un buen papel en el acompañamiento a sus hijos en todo lo

relacionado con su educación; este hecho influye en la mayoría de casos con dificultades académicas, de convivencia y de fracaso escolar, algunos interrumpen el buen desarrollo de las clases, son bastante conflictivos e inquietos en el aula, su agresividad es tanta que están en matrícula condicional desde el año pasado, tienen muchas observaciones en el observador del estudiante, han sido atendidos por la Psicorientadora, los Coordinadores, el Rector y algunos casos más graves están en Comisaría de familia.

2.2 Antecedentes

En este capítulo se da a conocer mediante un rastreo, algunos hallazgos encontrados, en cuanto a los antecedentes bibliográficos y empíricos sobre el tema de la lúdica, recreación, las actividades recreativas y autocontrol. En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías que han ofrecido buenos resultados para mejorar y fortalecer los procesos en los estudiantes que presentan algún grado de dificultad para convivir, para aprender y para aprender a hacer es decir la posterior aplicación del aprendizaje.

“La lúdica como jugar para aprender se utiliza desde tiempos remotos; hasta los más grandes filósofos la utilizaron para así llegar a un mejor aprendizaje y adquirir más fácil la capacidad para construir conocimiento, Ahora, si se ve la lúdica como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza”; Stocker (1984) dice que “estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza: asignar tareas y

evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje” (p.90) . Toda enseñanza debe tener un carácter científico apoyado en la realidad.

Los romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para los hebreos era conceptuado como broma y risa y para los alemanes como placer; a través de la historia, lo lúdico siempre ha estado presente en el arte como un componente esencial. (Sánchez, 2013)

La Lúdica como una herramienta didáctica para disminuirlas causas que generan la agresividad y violencia en los niños del grado primero en el ciclo básico primaria.

Los arrebatos de agresividad son un son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio. Este tipo de niños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta. (Serrano, 2016, p.29)

Por otro lado, Train Alan (2003), en “Niños Agresivos” ¿qué hacer?: Una mirada sobre técnicas y acciones practicas ante situaciones concretas.

Permite entenderlos y ayudarlos mediante la descripción de su conducta y personalidad. Presenta un programa completo con actividades que le permitirán comprender a niños y niñas con este problema: preguntas para conocer al pequeño y conocerse a usted mismo, preparación del entorno como el mobiliario y material tanto para el salón de clases como para el hogar, cómo comunicarse con los niños, recompensas y consecuencias, y alternativas críticas cuando la agresividad es excesiva y se contempla la posibilidad de apartarlo de la escuela o del hogar. (Rodríguez Muretón & Zapata Ruiz, 2016)

En lo referente a las actividades recreativas se encuentra a Posada Saldarriaga Pilar (2012), en “Cantar Tocar y Jugar”, hace una recopilación de cincuenta juegos musicales tradicionales que incluye rondas con diversos tipos de desplazamientos, versos acompañados con palmas, cantos con gestos, canciones acumulativas y muchas otras modalidades que constituyen el recurso por excelencia para la práctica pedagógica musical. Concebido y realizado como un manual en el cual los textos van acompañados de ilustraciones, partituras y banda sonora, este libro, acompañado de CD, ofrece un rico material pedagógico y lúdico que puede ser aprovechado por padres de familia, educadores preescolares y de primaria, profesores de música, instructores de movimiento y recreacioncitas. (Niño, Quiroz, Cogollo & Sierra, 2015).

Se retoma lo afirmado por Bonano (2001) quien sobre el tema afirma:

Un modelo de autorregulación emocional que se centra en el control, anticipación y exploración del homeóstasis emocional. La homeóstasis emocional se conceptualizaría en términos de metas de referencia pertenecientes a frecuencias, intensidades o duraciones ideales de canales experienciales, expresivos o fisiológicos de respuestas emocionales. (p.88)

En este sentido, Vallés y Vallés (2003) señalan que: “puesto que las emociones tienen tres niveles de expresión (conductual, cognitivo y psicofisiológico) la regulación del comportamiento emocional afectará a estos tres sistemas de respuesta” (p.16)

2.3 Marco teórico.

Para la presente investigación, se ha decidido optar por unos conceptos claves que sirven de marco de referencia, entre ellos podemos encontrar aspectos como Lúdica, Autocontrol, Recreación y Actividades Recreativas.

Vygotsky (1966) & Elkonin (1980) explican que:

La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social (p,5).

La actividad lúdica constituye el potencializador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial, (como se denomina el crecimiento), la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así, la actividad lúdica no es algo ajeno ni un espacio al cual se acude para distorsionarse, sino una condición para acceder a la vida al mundo que rodea al niño. (Fernández, 1997, p.179)

En relación al juego como hecho perteneciente a la lúdica se puede nombrar que para Bartheley (2000), “el juego es una actividad fundamentalmente social que posibilita la inserción del individuo a la colectividad, igualmente Bartheley afirma que quien no sabe jugar, no puede estar inmerso en una dinámica social”.

El juego como lo plantea Caillois (1992), “es una actividad libre y espontánea del ser humano, en un tiempo y en un espacio específico, que lleva inmerso una serie de reglas creadas por el grupo que permiten luego a individuos comenzar a asumir reglas sociales”.

Caillois también dice que en el juego no se produce nada, ni bienes materiales, ni bienes intelectuales; los primeros hacen referencia al trabajo y se producen los segundos, hacen referencia a procesos educativos, sin embargo, sí propicia el desarrollo de la creatividad y la libertad.

Desde tiempos antiquísimos se ha utilizado la lúdica para facilitar la comprensión de algún conocimiento es evidente que ahora con mayor razón necesitamos que “Se interiorice la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo” (Benavides & Manizales, 1998)

Lo que significa que tenemos a nuestra disposición la lúdica, que la podemos utilizar como herramienta fundamental que permite a los estudiantes aprender de forma divertida a partir de juegos y actividades recreativas que generen placer y goce, fomenten participación, colectividad, creatividad y otros principios fundamentales, pero que a su vez garanticen la construcción del propio conocimiento y el protagonismo en la realidad de cada estudiante porque no se trata de alejarlo de la realidad sino que aprenda a convivir en paz y armonía.

En el campo de juego es donde realmente se conoce el carácter de los niños, ahí se experimenta un vendaval de emociones, existe un árbitro que es como la otra conciencia que ayuda a controlarlas pero no todos logran hacerlo, vemos en la televisión que algunos

jugadores muerden, otros escupen, otros patean a sus compañeros y a las aves que desprevenidas se ubican en el campo de juego, otros lloran se lanzan de rodillas, bailan...en fin un sin número de expresiones que se observan.

Se puede exponer que auto controlar es reducir, decidir siguiendo un deseo o impulso, para lo que se requiere de controlar y concentrar la atención, decidir cuándo y cuánta atención se requiere para diferenciar las situaciones. Se hace necesario aclarar que a través de la infancia, los niños y niñas toman conciencia de sus propias emociones y de las procedencias de las mismas; es decir, instauran relaciones sobre el porqué de diferentes emociones en ellos y en los demás. Inician el reconocimiento en la “expresión facial, diferentes emociones y a establecer acciones en torno a lo que observan en la expresión de los demás” (Izard, 1994).

El autocontrol o dominio propio debería ser una virtud en todos los seres humanos, si somos pensantes, racionales y tantas otras características porque a la hora de actuar de enfrentarse alguna situación de presión esas cualidades no cobran vida para dejarse notar, sino que por el contrario salen palabras y/o actitudes desordenadamente y sin ningún control. Lo mismo se observa en las aulas de clase y en el patio de recreo, la falta de tolerancia es notoria.

Los pedagogos que plantean la inteligencia emocional y su incidencia en el autocontrol dan mucha importancia a la regulación de las propias emociones. Goleman (1995) desarrollo su teoría donde dice que: “Las emociones humanas tienen más importancia que el cociente

intelectual”. De hecho, se trata de la piedra angular del concepto, ya que de nada sirve reconocer nuestras propias emociones si no podemos manejarlas de forma adaptativa, lo que incide en el comportamiento. El autocontrol se ha entendido como la capacidad de los individuos para modificar su conducta en virtud de situaciones específicas, popularmente se ha asociado con una capacidad interna definida mediante un constructo metafórico y ambiguo como: fuerza de voluntad.

Según la teoría de Mischel (1988):

El cerebro tiene un sistema frío y otro caliente y la pugna entre ambos determina quién cae en la tentación y quién no. El primero está regido por la razón e incorpora el pensamiento, el conocimiento y los objetivos. El otro es emocional e impulsivo y responde a reflejos rápidos que se disparan sin pensar (p.12)

Se puede exponer que auto controlar es reducir, decidir siguiendo un deseo o impulso, para lo que se requiere de controlar y concentrar la atención, decidir cuándo y cuánta atención se requiere para diferenciar las situaciones. Se hace necesario aclarar que, a través de la infancia, los niños y niñas toman conciencia de sus propias emociones y de las procedencias de las mismas; es decir, instauran relaciones sobre el porqué de diferentes emociones en ellos y en los demás. Inician el reconocimiento en la “Expresión facial, diferentes emociones y a establecer acciones en torno a lo que observan en la expresión de los demás” (Izard, 1994).

Las emociones son muy importantes porque nos permiten saber cómo nos sentimos en determinada situación, pero más importante aún ejercer control sobre ellas, es decir, ser el dueño, tener autocontrol. La cuestión no solo está en conocer y expresar lo que sentimos, sino en cómo hacerlo; el manejo de las emociones siempre ha sido un tema de gran interés para la sociedad, puesto que aprender a manejar las emociones implicaría procurar un ambiente más sano y satisfactorio para las personas, es decir, manejar adecuadamente las emociones es un factor necesario para poder ser felices, porque es eso lo que la sociedad actual persigue constantemente, la “FELICIDAD” o al menos la idea de felicidad, pero en muchas ocasiones “ Resulta difícil cambiar la conducta agresiva ya que está muy adentro de la misma sociedad” (Mendoza ,2000, p.65).

La recreación para un desarrollo armónico de la integralidad no debe reducirse a jugar solamente, ya que el juego solo fortalece algunos procesos del desarrollo humano, sino que debe de ser utilizada como un proceso que fortalezca toda la existencia humana, desde la familia, la calle, la escuela, la sociedad. En este sentido, es necesario plantear una recreación para todo el tiempo de la cotidianidad y no como actividad de obligatorio cumplimiento porque dejaría de ser recreación.

Finalmente tomando como referencia estas perspectivas de los autores mencionados, se puede decir que la antropología se interesa por el estudio del ser humano y su cultura, la cual se ha establecido desde su génesis. En este sentido, las manifestaciones lúdicas han estado

presentes en todas las manifestaciones del ser humano, permitiendo un sin fin de manifestaciones del sentir del individuo, evidenciando la expresión de la imaginación, la creatividad, el goce, la alegría, donde es precisamente la suma de esas manifestaciones que harán parte de la cultura.

En este orden de ideas se puede entender la importancia que tiene para los procesos humanos dicha posibilidad de expresión, ya que el hombre es un ser social y la lúdica y la educación son actividades humanas, estas indefectiblemente se interfieren con los procesos culturales del individuo y su historicismo, llevando a la lúdica a ser protagonista de esa realidad. Se considera que en la actualidad el desarrollo de actividades recreativas se concibe en dos formas, la personal y la educativa y que ambas se complementan.

En este sentido se considera que desde el punto de vista personal las actividades recreativas son todas las actividades realizadas por el sujeto en el tiempo libre, elegidas libremente que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad. Desde la perspectiva educativa las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre.

Para Joffre Dumazedier (1964), destacado sociólogo francés dedicado a los estudios de la recreación y el tiempo libre "Es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede

entregarse a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales ". Es una definición esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como la de las tres "d": descanso, diversión y desarrollo.

Capítulo 3.

Diseño Metodológico.

Este trabajo lo diseñamos desde un enfoque cualitativo porque la propuesta de intervención se fundamenta desde el desarrollo de las actividades recreativas como elemento de mediación pedagógica; tiene como objetivo desarrollar habilidades de autocontrol y se sustenta en la metodología cualitativa.

Se estructura por tres momentos, cada uno responde a necesidades específicas de los niños del grado cuarto. El primer momento, denominado diagnóstico de las necesidades, se vinculó directamente a los estudiantes con una charla, sobre lo que a simple vista se observa y las acciones pedagógicas que como estudiantes de la Universidad los libertadores y cómo docentes se deben hacer.

Se necesita información que produzca datos descriptivos; para la técnica de observación se implementó una encuesta a estudiantes del Grado Cuarto, una ficha de observación para los docentes de la sede y el observador del estudiante que permite ver algunos apartes de la situaciones observadas y compromisos hechos para medir u observar con más detenimiento y describir e interpretar la conducta de este grupo.

El segundo momento recibe el nombre de diseño de actividades recreativas, será el tema de intervención sobre el tipo de actividades recreativas que permiten desarrollar habilidades

de autocontrol en los niños y niñas del grado cuarto, para tratar de subsanar o mejorar la convivencia dentro y fuera de la Institución. Ya que teniendo en cuenta el diagnóstico del primer momento se comienza con la recopilación y o diseño de las actividades recreativas que es un momento crucial y un tercer momento será la evaluación y análisis de la propuesta.

Población y muestra

La población objeto de la investigación está definida por el grado 4°, de la Sede Urbana de Varones, de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas, conformado por 30 estudiantes, con la edad promedio entre 9 y 10 años, se encuestaron porque es el grupo que presenta mayor problema de autocontrol en la convivencia escolar.

La muestra representativa corresponde al 75% de los niños del grado. Se seleccionó al azar depositando en una bolsa 20 pimpones blancos y 10 de otros colores y las encuestas se analizaron a los 10 estudiantes que sacaron pimpones de otros colores, la cual encuesta fue desarrollada de manera personal en la cancha de la escuela.

Según la clase en Línea y las video conferencias se concluye que el método de investigación en el que está montado esta clase de Proyectos es el de “investigación acción” porque tiene mucho que ver con el tema de educación, este es su campo de acción tiene en cuenta necesidades particulares específicas de un contexto y no se queda solo en el diagnóstico sino que se generan acciones de intervención, hace referencia a unas estrategias realizadas para mejorar el comportamiento y la inteligencia emocional, (en este caso

desarrollar habilidades de autocontrol) mediante una forma de cuestionamiento auto reflexivo llevado a cabo por sus propios participantes estudiantes y profesores con la intención de mejorar la práctica social y educativa, que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, pues articula la investigación, la acción y la formación, permite comprender e interpretar las prácticas sociales para cambiarlas y mejorarlas.

Para la realización de este trabajo se llevó a cabo las siguientes fases de la investigación
Acción:

El **Diagnóstico** mediante la estrategia de la entrevista y la ficha de observación que permite conocer un poco más las situaciones o problemas de este grupo de estudiantes; luego se hará la **Planificación** de las actividades recreativas que desarrollen habilidades de autocontrol para solucionar el problema encontrado y luego viene la **Acción** de intervención que será en poner en práctica este plan y por último la **Evaluación** ahí se valorará el impacto y las acciones que se han realizado; en todas las fases de la investigación acción se debe tener una actitud de investigador.

Instrumentos

Tabla 10 Resultados Ficha de observación

ITEM	PREGUNTA	RESPUESTAS					
		SI	%	NO	%	ALGUNAS VECES	%
1.	Considera importante pertenecer a la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas.	10	100%	0	0%	0	0%
2.	Durante los descansos le gusta compartir con sus compañeros de una manera sana y divertida	10	100%	0	0%	0	0%
3.	¿Estaría dispuesto a respetar las normas reglas de las actividades recreativas durante los descansos?	10	100%	0	0%	0	0%
4.	¿Está de acuerdo que se realicen actividades recreativas durante los descansos?	10	100%	0	0%	0	0%
5.	¿Cree que en la Institución Educativa hace falta organizar un salón de juegos donde en los descansos se practiquen actividades recreativas?	7	70%	2	20%	1	10%
6.	¿En su casa realizan actividades recreativas con sus padres y hermanos?	9	90%	0	0%	1	10%
7.	¿Le gustaría ser líder en la aplicación de las actividades recreativas en los descansos?	5	50%	4	40%	1	10%
8.	¿En Los recreos o en las clases perciben prácticas agresivas entre los estudiantes?	7	70%	3	30%	0	0%
9.	¿Cuándo llega del colegio alguien le pregunta cómo le fue?	9	90%	1	10%	0	0%

10.	¿En su casa existen acuerdos en los horarios para dormir, ver Tv, hacer las tareas, levantarse?	10	100%	0	0%	0	0%
11.	¿Antes de salir de la casa alguien lo mira para revisar si van bien presentados a la Institución?	10	100%	0	0%	0	0%

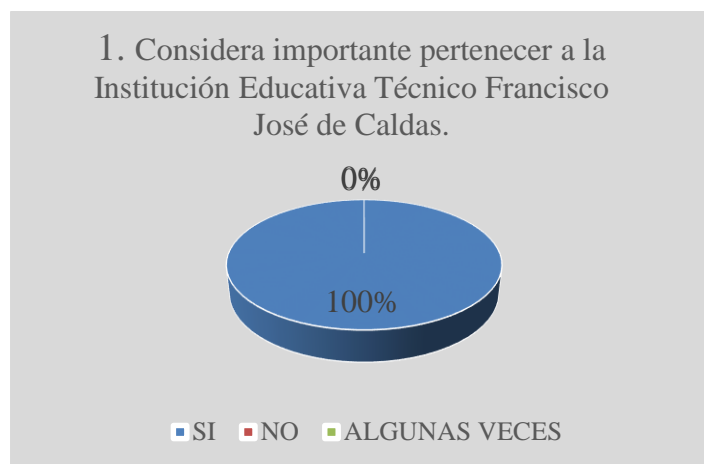
Fuente. Elaboración Propia, (2017).

3.1 Análisis de instrumentos.

Pregunta 1.

El 100% por ciento de la población encuestada considera que es importante pertenecer a la Institución Educativa. Este resultado es satisfactorio, y muestra la gran importancia que los estudiantes de la institución educativa dan a este escenario de interacción humana en el que comparte la gran parte del tiempo de su día. Este sentido de pertenencia que se va fortaleciendo con la fraternidad de la cotidianidad hace que vaya creciendo en cada uno de ellos un sólido sentido de pertenencia a un segundo hogar, a una familia, la familia Caldista.

Gráfica 2



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 2.

El 100% por ciento de la población encuestada le gusta compartir con sus compañeros de una manera sana y divertida. Desde el proceso de socialización primaria, el niño aprende a compartir con las personas de su entorno como una forma de satisfacer sus necesidades básicas primarias como alimento, techo, vestuario; y, también de necesidades básicas secundarias o de realización entre las que se encuentran el abrigo, la protección y el afecto. Así mismo, aprende y reconoce el juego como la estrategia más agradable para representar su entorno y su realidad construida por las representaciones sociales aprehendidas y transmitidas por las personas que le rodean y moldeadas al interactuar con el otro.

Gráfica 3



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 3

El 100% por ciento de la población encuestada estaría dispuesta a respetar las normas y reglas de las actividades recreativas. El establecimiento de normas en cualquier escenario de interacción humana es fundamental para evitar el caos. Las normas permiten ir adaptando el comportamiento individual al comportamiento socialmente aceptado y en el que debemos “encajar” para evitar ser rechazado, aislado o discriminado. Sin embargo, se ha de reconocer que el caos también es un escenario ideal para poner en juego la creatividad, la recursividad y la inventiva que puede resultar en la generación de nuevas ideas ajustables para mejorar el entorno.

Gráfica 4



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 4.

El 100% de los niños está de acuerdo que se realicen actividades recreativas en el recreo. Manifestando la necesidad innata del ser humano de recrearse en cada actividad, en la búsqueda innata de sentir satisfacción y placer en las acciones que se realicen. Así, hemos aprendido a aprovechar los momentos de ocio, imagen desdibujada como “pérdida de tiempo”, por el aprovechamiento del tiempo libre de una manera divertida y con un fin o propósito, fortaleciendo las etapas de sociabilización de pares y de encuentros generacionales.

Gráfica 5

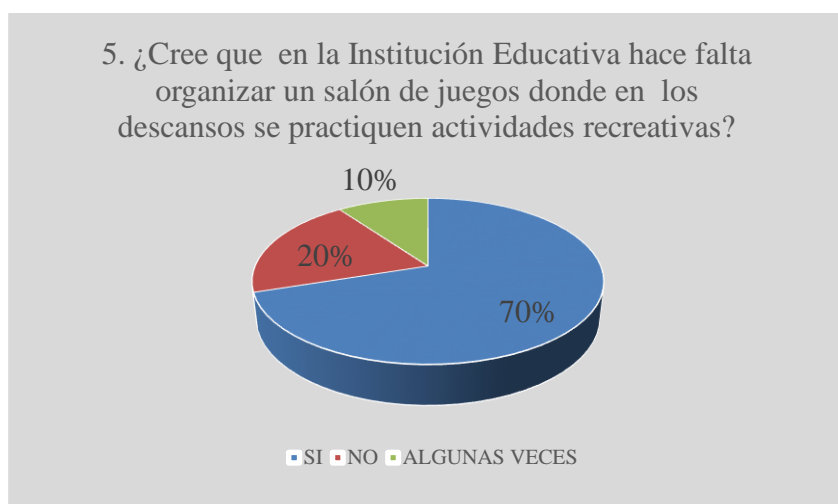


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 5.

El 70% de los estudiantes creen que en la Institución Educativa hace falta organizar un salón de juegos donde en los descansos se practiquen actividades recreativas, el 20% no percibe esta necesidad y el 10% algunas veces. De hecho, los ambientes creados y recreados para el intercambio de gustos, hobbies, intereses comunes, atracciones compartidas, refuerzan los vínculos socioafectivos que van surgiendo a medida que se llevan a cabo actividades compartidas en una atmósfera de uso colectivo. Entonces, una escenografía de lúdica y pedagogía se convierte en una estrategia favorable en el reto de adquirir e interiorizar normas no solo en el juego sino en todas las actividades de intercambio social y comunitario.

Gráfica 6



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 6.

A la pregunta ¿en su casa realizan actividades recreativas con sus padres y hermanos? El 90% de los encuestados responde que sí realizan actividades recreativas con sus padres y hermanos y el 10% restante responde que tan solo algunas veces. Cabe anotar que a pesar de

los cambios que ha tenido el rol de cada uno de los miembros de la familia en los últimos tiempos, en donde las responsabilidades laborales se asumen como prioridad para la generación de ingresos a la familia y, el cambio generacional en las funciones de la madre, como eje central de las actividades desarrolladas en el hogar, asumiendo ahora el compromiso simultáneo de velar por las labores domésticas, la crianza de los hijos y un desempeño laboral, en un municipio pequeño como Socotá, todavía es posible dedicar algunos momentos de la dinámica familiar para compartir con los miembros de la familia algunas actividades recreativas que rompan con el esquema de la rutina diaria.

Gráfica 7

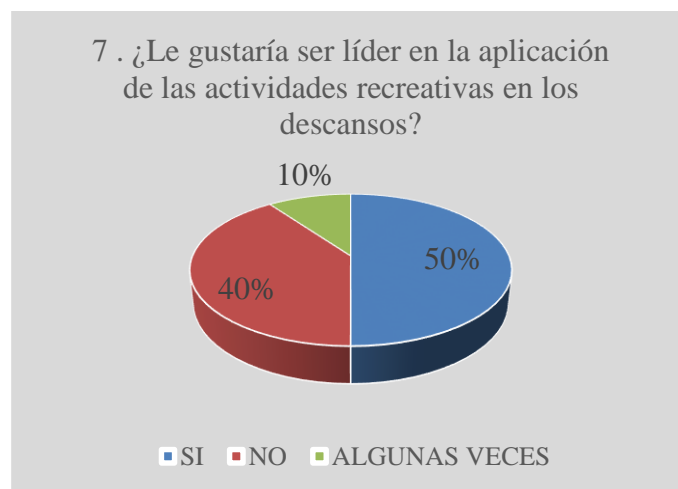


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 7.

De acuerdo con las respuestas dadas a esta pregunta por los encuestados, al 50% de los estudiantes encuestados les gustaría ser líder en las actividades recreativas que se realicen en los descansos, al 40% no les gustaría asumir este liderazgo y al 10% en algunas veces. Se observa que hay interés de la mayoría por liderar las actividades recreativas. Sin embargo, se ha de precisar que el asumir el rol de líder de cualquier proceso o actividad requiere el reconocimiento y aceptación mayoritaria del grupo, tener una amplia afinidad de intereses que lo identifique con sus pares, demostrar valores humanos como el respeto, la justicia, equidad, la tolerancia, la solidaridad; además, contar con habilidades sociales de relación como el trabajo en equipo, una adecuada comunicación y un manejo adecuado de situaciones de discrepancia de intereses.

Gráfica 8



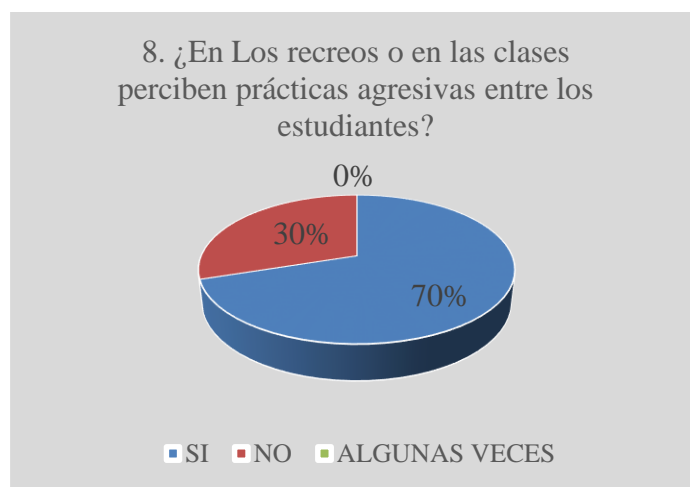
Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 8.

El 70% de los estudiantes encuestados refiere que en los recreos o en las clases si perciben prácticas agresivas entre los estudiantes, y el 30% responden que no. Esta respuesta es preocupante porque se nota que el nivel de agresividad es muy alto, y este tipo de comportamientos generan patrones culturales de comportamiento. De ahí la importancia de hacer una intervención pedagógica que ayude a desarrollar habilidades de autocontrol para minimizar la agresividad. En el entendido que la agresividad es una forma de exteriorizar las frustraciones a nivel emocional que el estudiante tenga debido a hechos de fracaso en el manejo de aspectos que involucren su dinámica familiar como la relación afectiva que tengan con los miembros de su familia, su nivel de comunicación, su grado de confianza, su espontaneidad, el manejo representativo de la figura de autoridad, la ausencia o carencia de una de las figuras materna o paterna, el manejo de premios y castigos tanto como el manejo de normas, límites y disciplina que se maneje en casa.

De hecho, las pautas de crianza han jugado aquí un papel protagónico, de acuerdo a la sostenibilidad en el tiempo de pautas inadecuadas de enseñanza, comunicación y formación de los hijos, en la mayoría de los casos transmitidas de generación en generación que no se ajustan a un trato adecuado de consideración y respeto hacia los niños; por el contrario, se refuerzan respuestas de bajo control emocional y de reacción por impulsos ante cualquier hecho que le genere malestar e incomodidad, desencadenando respuestas agresivas en sus compañeros o pares, ya que los considera como un igual en el que puede transferir los sentimientos negativos que ha reprimido ante una figura de autoridad hostil, agresiva, negligente o ausente en su desarrollo formativo.

Gráfica 9

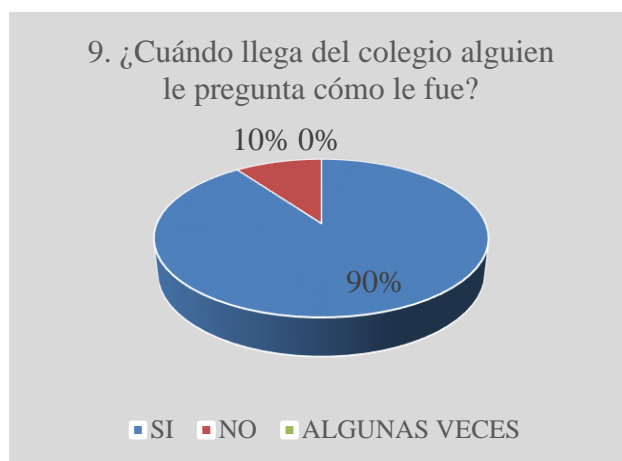


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 9.

De acuerdo a las respuestas dadas a esta pregunta por los estudiantes encuestados, se puede inferir que al 90% de los estudiantes al regresar a casa de su jornada escolar, encuentran una persona interesada en sus actividades y en su bienestar, lo que genera un impacto muy favorable y positivo en ellos, les genera un estatus de importancia y de reconocimiento dentro de su entorno familiar. Esto genera en los niños un ambiente de seguridad, tranquilidad y de bienestar en el lugar en el que ellos deben sentirse más a gusto y en mayor confianza como lo es su casa y rodeado de las personas con las que ha ido construyendo un fuerte vínculo de apego y de unión de lazos filiales, elementos fundamentales para un crecimiento emocional sano y favorable en el siguiente paso de establecimiento de relaciones interpersonales e intrapersonales.

Gráfica 10



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

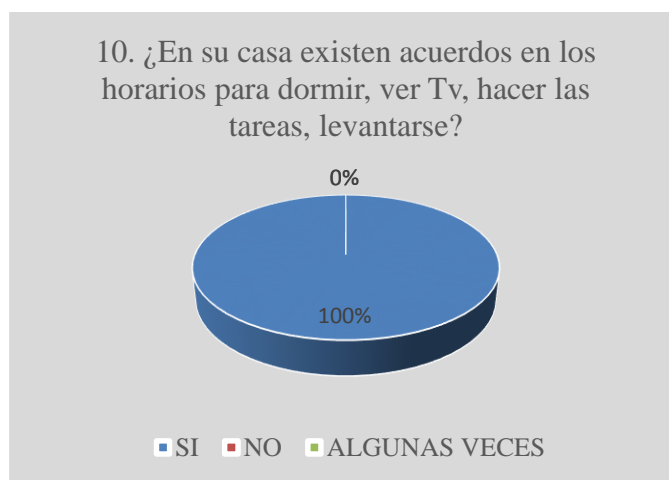
Pregunta 10.

El 100% de los niños refieren que en su casa existen acuerdos en los horarios para dormir, ver televisión, hacer las tareas, levantarse. Sin embargo, al observar el comportamiento de estos alumnos en el colegio parece que esos acuerdos son muy flexibles o que los mismos padres no respetan los acuerdos que hacen. De hecho, una de las mayores quejas de los padres es que sus hijos no obedecen las órdenes dadas por la figura de autoridad en casa, lo que permite inferir que es muy frágil el establecimiento de “reglas del juego” en casa, el nivel de exigencia en su cumplimiento, la inobservancia de sanciones en el momento de infringir los acuerdos establecidos, lo que hace que el niño no los cumpla frecuentemente y no se convertirán en un hábito que él maneje con independencia y autonomía; sino, por el contrario, bajo la rigurosidad de un trato violento o la amenaza permanente de recibir un castigo.

Es por ello, que los niños no tengan claridad en que si el cumplir o no con los acuerdos le trae consecuencias positivas o negativas. En consecuencia, el establecimiento de hábitos

desde la primera infancia es fundamental en la modelación del comportamiento; éstos, se convierten en el pilar fundamental para establecer acuerdos básicos de convivencia.

Gráfica 11



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Pregunta 11.

Al 100% antes de salir de la casa alguien los mira para revisar si van bien presentados a la Institución. Los niños no tienen una percepción de abandono. Al contrario, se sienten a gusto por poder contar con personas afectivamente representativas en su vida que le expresan interés. Sin embargo, muchos de ellos llegan a la institución educativa en condiciones precarias de aseo y de higiene personal, lo que denota no tener incorporados estos hábitos a su edad. Por lo anterior, se puede decir que los padres deben ser más exigentes en la presentación personal de sus hijos, tanto como ellos mismos, como sus formadores primarios, con la mejor herramienta pedagógica con la que cuentan los padres para enseñar a sus hijos: el ejemplo, con el propósito de ir incorporando en su comportamiento, habilidades sociales básicas, para cumplir no solo con las exigencias reguladas en el Manual de

Convivencia que se les entrega y socializa con ellos al inicio de cada año lectivo, sino también con las normas aceptadas socialmente.

Gráfica 12



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

De acuerdo con los resultados de la encuesta aplicada se evidencia la necesidad de formar valores desde el interior de la familia y en la escuela es indispensable utilizar herramientas lúdicas pedagógicas en el tiempo de descanso y en las clases, pues los estudiantes expresan el gusto e interés al plantearse este nuevo enfoque para dinamizar e implementar estrategias conducentes al mejoramiento de la convivencia respetuosa y armónica.

Ficha de observación directa

A continuación, se presenta la ficha de observación que fue diligenciada por los profesores de la sede en horas de clase con el grado 4°.

Tabla 11 Ficha de observación

CRITERIOS	PERIODICIDAD							
	SIEMPRE	%	FRECUENTE	%	A VECES	%	NUNCA	%
Presta atención a las explicaciones y orientaciones que se le ofrecen	0	0%		0%	4	40%	6	60%
Participa en clase	0	0%	1	10%	2	20%	7	70%
Respeto la opinión de sus compañeros	0	0%	2	20%	3	30%	5	50%
Trabaja con agrado en las actividades propuestas	0	0%	4	40%	5	50%	1	10%
Mantiene el orden y la disciplina en el desarrollo de las actividades.	0	0%	2	20%	7	70%	1	10%
Cuando el profesor so está en el aula su comportamiento es adecuado	0	0%	1	10%	3	30%	6	60%
Trae los útiles escolares necesarios	0	0%	6	60%	3	30%	1	10%
Da el uso correcto a los útiles escolares	0	0%	4	40%	3	30%	3	30%
Muestra autocontrol en su comportamiento	0	0%	1	10%	3	30%	6	60%

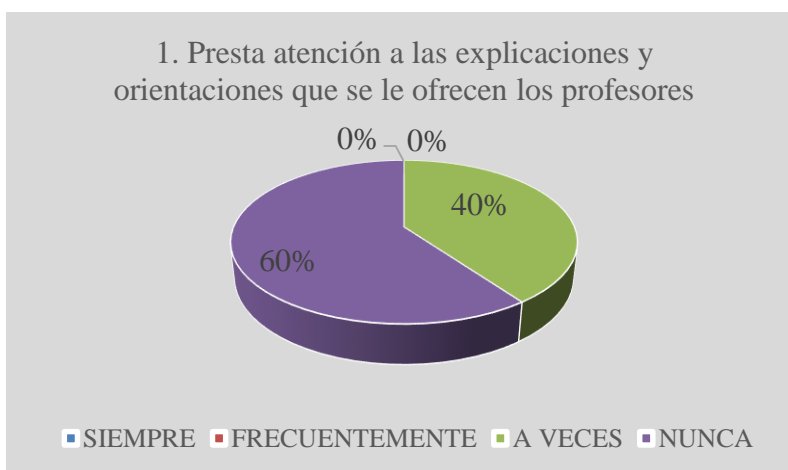
Fuente: Propia

Criterio 1.

En cuanto al criterio si los niños prestan atención a las explicaciones y orientaciones que le ofrecen los profesores respondieron que el 40% a veces presta atención y el 60% nunca presta atención. Algunas causas puede ser la falta de interés por aprender, no tienen un

proyecto de vida, no hay quien los motive en casa o hacen falta rediseñar los ambientes de aprendizaje. La motivación, el interés y la atención son elementos que van de la mano en el proceso de enseñanza aprendizaje. Un niño mantendrá la atención y la concentración por periodos más prolongados de tiempo, en cuanto más motivado e interesado esté en la temática abordada en clase. Lograr despertar su curiosidad y mantener su atención es el eje central en el proceso de recepción de los nuevos conocimientos.

Gráfica 13



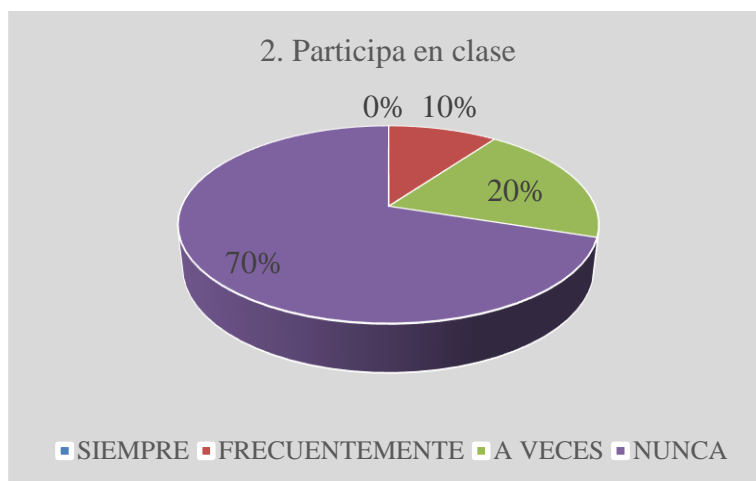
Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 2.

El 10% de los estudiantes frecuentemente participa en las clases, el 20% a veces y el 70% nunca. Parece ser que la escasa formación académica de sus padres también afecta a los niños y no ven en el estudio la salida a sus necesidades. De hecho, una de las habilidades de comunicación fundamentales en los procesos de socialización es el dar y pedir una opinión; eliminando paradigmas culturales como el afirmar que los niños no cuentan con la madurez

o el criterio necesario para dar una opinión, sostener una conversación, dar argumentos y defender su punto de vista. De hecho, una pauta de crianza errónea en este sentido es el ejercicio de un régimen autoritario en casa, en que se imponen ordenes porque el padre es el que manda, se hace lo que él diga, o, responder a un cuestionamiento infantil con un simple, porque sí y punto; coartando el sentido democrático de la participación.

Gráfica 14



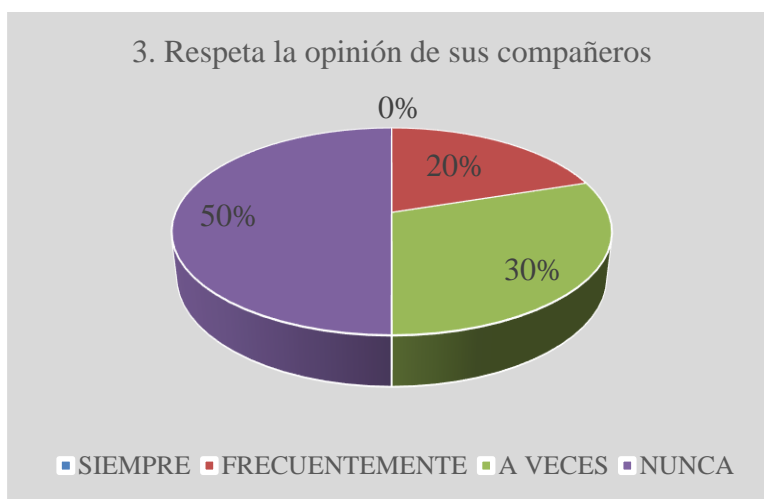
Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 3.

El 20% frecuentemente respeta la opinión de sus compañeros, el 30% a veces y el 50% nunca respetan la opinión de los compañeros. En coherencia con el criterio anterior, los estudiantes que desde la infancia han aprendido a escuchar lo que se le habla prestando la debida atención, sosteniendo una conversación dialógica con su interlocutor, aprenderá a respetar el turno de su intervención en el acto comunicativo, prestará atención a los mensajes

que recibe y aprenderá a respetar la palabra del otro, Esta caracterización del grupo requiere con afán hacer una intervención pedagógica, implementar las actividades recreativas donde se respeten las reglas. Pues es preocupante este resultado.

Gráfica 15

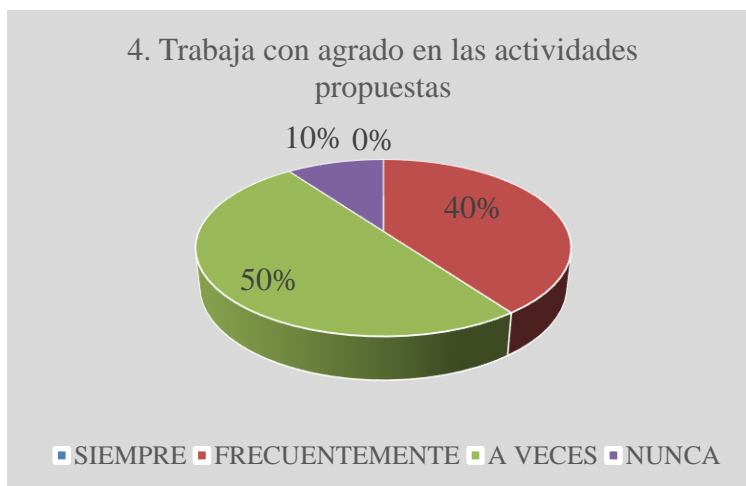


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 4.

El 40 % frecuentemente trabaja con agrado en las actividades propuestas, el 50% a veces y el 10% nunca. Se nota que a la hora de desarrollar actividades si hay mayor interés y deseo por responder con su trabajo; tal vez, la motivación es el recreo. Por tanto, se evidencia la necesidad de revisar la didáctica empleada realizar el proceso de transferencia de los nuevos conocimientos, de incluir y/o fortalecer los estímulos que propuestos a la consecución del logro y, de incluir dentro de las estrategias de aula el trabajo cooperativo para aunar esfuerzos y conseguir en equipo las metas esperadas.

Gráfica 16

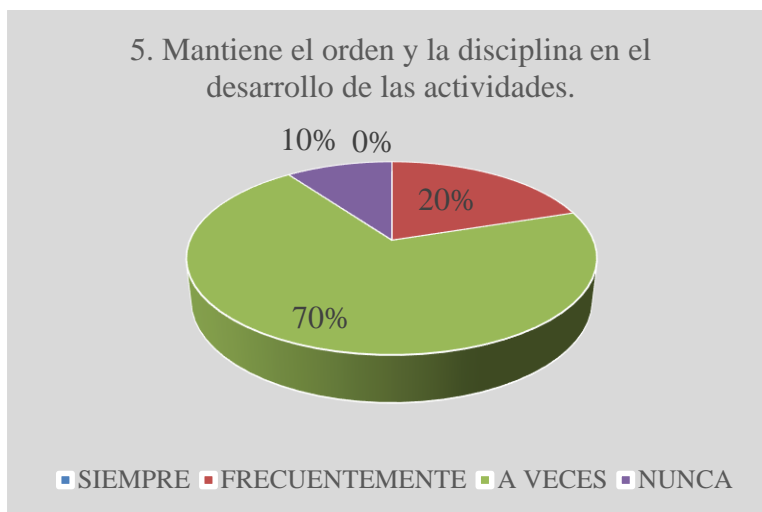


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 5.

El 20% frecuentemente mantiene el orden y la disciplina en el desarrollo de las actividades, el 70% a veces, y el 10% nunca. Se ha de tener en cuenta que el orden es un hábito que ha de ser aprendido desde la primera infancia encaminado al ajuste y la disposición de las cosas utilizadas en nuestras actividades cotidianas y, la disciplina, interiorizada como parte del esquema de normatividad establecido en casa, dado un manejo adecuado de límites, de control y del acatamiento de las instrucciones recibidas.

Gráfica 17

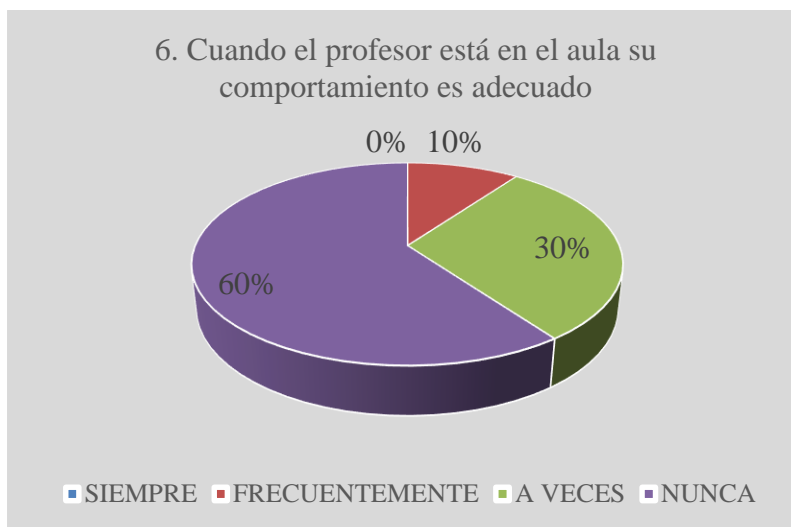


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 6.

Cuando el profesor no está en el aula el comportamiento es adecuado frecuentemente en un 10%, en un 30% a veces y en el 60% nunca. Se ve que estos niños no le dan importancia a las recomendaciones ni las explicaciones de sus profesores, no ven importante el respeto por sus mayores, porque el comportamiento es inadecuado para el aprendizaje en presencia o en ausencia del docente. Cabe resaltar aquí, las consecuencias negativas que una formación flexible y permisiva desde el hogar, con una carencia de una figura de autoridad que ayude a ejercer control en el comportamiento. Por tanto, cuando se espera que el estudiante haya alcanzado un alto nivel de independencia y autonomía, es evidente la ausencia de autocontrol, en el entendido de ser la capacidad de ejercer dominio sobre sí mismo, dejando de actuar por simples impulsos y tener la conciencia de anticipar las consecuencias de sus actos.

Gráfica 18

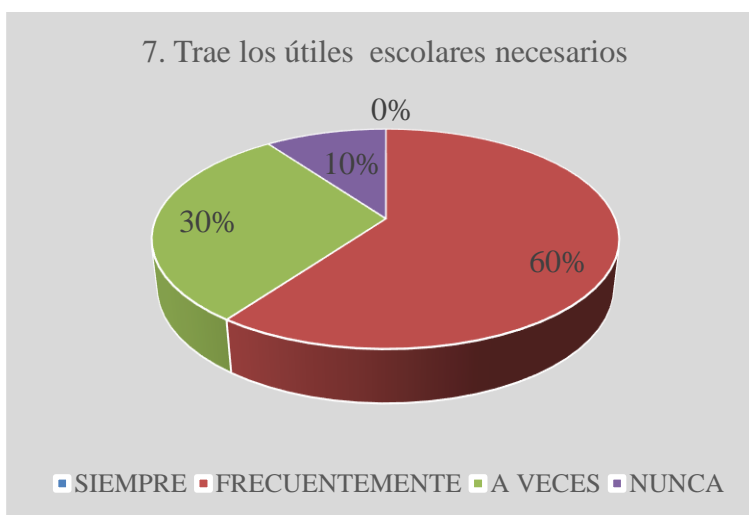


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 7.

El 60% frecuentemente Trae los útiles escolares necesarios, el 30% a veces, y el 10% nunca. Ese 10% que nunca trae los útiles escolares genera malestar porque van de un lado para otro en el aula con el pretexto de sacar prestados sus implementos y distraen e interrumpen el buen desarrollo de la clase. En este aspecto, se resalta la interiorización del sentido y valor humano de la responsabilidad, entendiéndola como la necesidad de cumplir con actividades básicas o compromisos sociales en los diferentes entornos en los que se encuentra inmerso. Así, el estudiante responsable, se encargará de alistar los elementos o útiles escolares necesarios y correspondientes para realizar oportunamente sus actividades, evitando el convertirse un elemento distractor en el aula de clase al interrumpir a sus compañeros cuando no se llevan los elementos indicados.

Gráfica 19

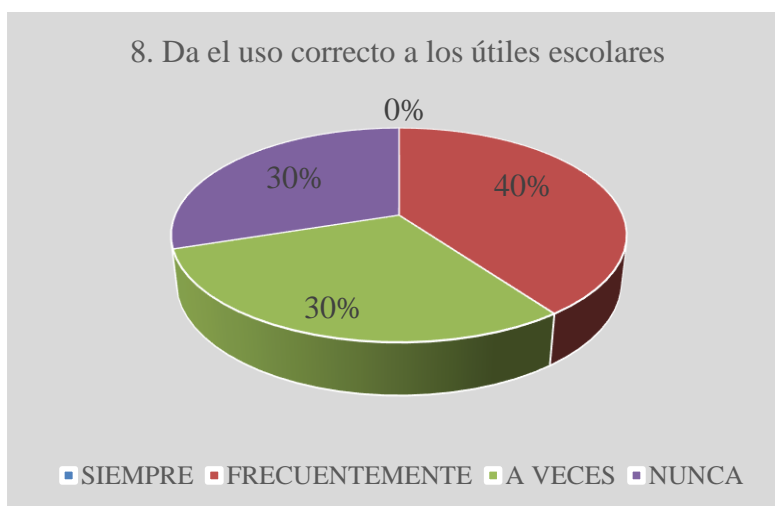


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 8.

El 40% de los estudiantes frecuentemente no da el uso correcto a los útiles escolares, el 30% no y el otro 30% algunas veces da el uso correcto a los útiles escolares. Si el 40% de los estudiantes que traen sus implementos, pero no le dan buen uso cada vez se incrementa más el número de los que no pueden trabajar por falta de implementos. En este orden de ideas, el buen uso que el estudiante le dé a sus útiles escolares como a sus elementos personales, parte del concepto de valor y de cuidado que les otorgue a sus pertenencias, de acuerdo a la formación previa que al respecto haya recibido por sus cuidadores y proveedores, en el sentido de apreciar y estimar el esfuerzo que ellos hacen para suplir el requerimiento de estos elementos necesarios en su proceso académico formativo.

Gráfica 20

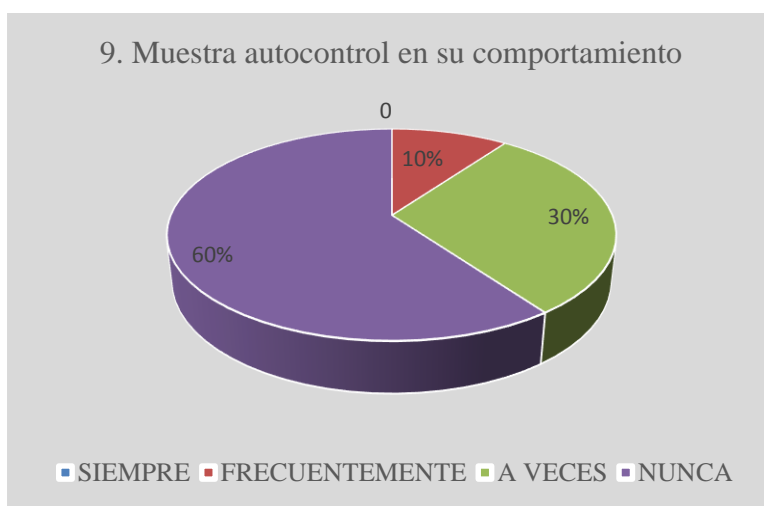


Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Criterio 9.

El 10 % frecuentemente muestra autocontrol en su comportamiento, el 30% a veces y el 60% nunca. De acuerdo con estos resultados, se evidencia una apremiante necesidad de poner el plan de acción en actividades recreativas que desarrollen en los niños y niñas actividades de autocontrol en práctica, creando actitudes de cambio en el comportamiento, aprendiendo a manejar la impulsividad, mejorando su autoestima, aprendiendo a tener conciencia de la relación con los otros y sentirse más seguros de sí.

Gráfica 21



Fuente. Elaboración Propia, (2017).

Como las preguntas están formuladas en sentido positivo llama la atención que los profesores que hicieron la observación directa en ninguno de los casos encontraron en los niños que “siempre” aplicaran los criterios ahí especificados, se esperaría que esta frecuencia tuviera un porcentaje alto.

3.2 Diagnóstico

Después de haber hecho un análisis de instrumentos y haberse encontrado los hallazgos anteriormente explicados y analizados se nota que los niños del grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del municipio de Socotá, no han desarrollado Habilidades de Autocontrol, de ahí la forma impulsiva como responden los niños y niñas ante cualquier ofensa en el recreo o en el aula de clase. En el marco teórico, dentro de la pedagogía de la lúdica están las actividades recreativas y su importancia, con su implementación se desarrollan habilidades de autocontrol, pues la capacidad de autorregulación es aprendida en gran parte y el autocontrol también es aprendido e interiorizado en la infancia.

Es urgente implementar estas actividades recreativas, porque se sabe que el comportamiento agresivo se puede encauzar mediante la capacidad que tiene el ser humano de ser cooperativo y de establecer vínculos afectivos y de respeto que se logran a través de la lúdica.

Capítulo 4

Propuesta Pedagógica.

Unidad didáctica para mejorar habilidades de autocontrol

Descripción

Para la motivación se invitó a los niños del grado 4° de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del municipio de Socotá, mediante la dinámica “jugo de limón vamos a jugar...” Al patio de la escuela con el propósito de realizar un Festival de Juegos Chiriposos, los demás grados fueron el público animador.

La planeación de esta propuesta consistió en diseñar unos talleres y acordar unas normas que ayuden a los niños a desarrollar habilidades de autocontrol. Para este festival se organizaron grupos de cinco (5) niños, cada grupo tenía la libertad de escoger el juego de su agrado, unos escogieron trompo, otros yermis, otros saltar lazo, otras canicas, otros bolos, otras cartas, otros rompecabezas, otros coca y yoyo, y otros la pirinola, luego se rotaban para que participaran en todos los juegos por último en círculo se hace la evaluación de la actividad.

Se hizo la dinámica jugo de limón, después de organizar los grupos, comenzó el festival todos los grupos participaron en cada uno de los juegos, después jugaron libremente durante 1 hora, la gran mayoría de los niños se comportaron según las normas establecidas. Finalizando la actividad se hizo la evaluación.

Al evaluar este festival se puede afirmar que fue un éxito, se evidenció el gusto de los niños por las actividades recreativas, en esta ocasión la mayoría de los niños mostraron, alegría, respeto, colaboración y una vez más se evidencia que a los niños del grado 4° les agrada las actividades recreativas.

Justificación

Esta Propuesta abre un espacio para fortalecer el desarrollo de las actividades de autocontrol en los niñas y niños del grado 4°, dinamiza el aprendizaje de una forma divertida, espontánea e interesante, acaba con la rutina del horario las clases, las formaciones y demás aspectos que cansan a los niños.

Las actividades recreativas suplen de manera significativa la necesidad sentida por la comunidad educativa de fortalecer las habilidades de autocontrol porque al permitir a los niños expresar de manera libre y espontánea sus aptitudes, expectativas, gustos y necesidades se conocen así mismo y aprenden a manejar sus emociones que como dice Daniel Goleman es “más importante el manejo de las emociones que el cociente intelectual”.

Además, algunos padres de familia se sienten contentos que sus hijos lleguen alegres a la casa contando cosas novedosas y con muchas ganas de volver a la escuela, estas actividades hacen que mejore la comunicación entre padres e hijos y para ellos también les sirve de ejemplo para que en la familia también se dé espacio para la lúdica.

Objetivos

- Diseñar una actividad que transforme desde la lúdica un día de clase en un espacio de recreación, esparcimiento y disfrute que fortalezcan habilidades de autocontrol para que mejoren en las relaciones estudiantiles.
- Desarrollar un festival de juegos chiriposos para que los niños entiendan que hay cosas que son fruto del azar, y que eso no nos debe amargar, ni generar respuestas agresivas frente a estas situaciones, sino divertirnos y aceptar el resultado.
- Desarrollar el rally de los juegos tradicionales, organizado por las docentes de las sedes reuniendo a niños y niñas, en torno a modalidades deportivas como: rompecabezas, ensartados, aros, bolos, trompo y encostalados.
- Evaluar junto con los niños la propuesta, para observar la posibilidad de realizar otros festivales periódicamente y de ser posible aplicarla en todos los cursos.

Tabla 12 Estrategias y actividades

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	LUGAR	FECHA	RESPONSABLES	RECURSOS
FESTIVAL DE JUEGOS CHIRIPOSOS Se desarrollaron los juegos: Golosa, Salto al lazo, Dados, ensartados, yermis, canicas, coca, yoyo, loterías y pirinola.	Luego de motivarlos ya reunidos en el patio de la sede, se expusieron las normas a seguir y por grupos se comenzó el festival que duró aproximadamente 2 horas.	Sede urbana de varones	Agosto del 2017	Gladys Herrera, Flor Edilsa Barón & Haydee Velandia Porras	Talento humano. Cocas, yoyos, Soga Yermis Loterías Conos, aros pirinola canicas Canicas
RALLY DE JUEGOS TRADICIONALES: Se organizaron estaciones donde se debía desarrollar una actividad recreativa, en un tiempo determinado: Encostalados, armar rompecabezas, ensartar aros, derribar cierta cantidad de bolos entre otros por último organizaron una frase relacionada	Se reunieron en el patio de la sede, luego de motivarlos, y darle a conocer los parámetros se organizaron por equipos y escogieron su nombre y eslogan que daban a conocer con la canción “no me han visto no me han conocido” Comenzaba el	Sede Urbana de Varones	Agosto del 2017	Gladys Herrera, Flor Edilsa Barón & Haydee Velandia Porras	Talento humano trompo Costales Aros Rompecabezas Refrigerio Ensartados Bolos

con la importancia del autocontrol en las actividades recreativas.	rally y duró aproximadamente y hora luego jugaron libremente.				
--	---	--	--	--	--

Recreando y recreando habilidades de autocontrol voy formando.

- El objetivo fue diseñar un festival de juegos Chiriposos que transformen desde la lúdica un día de clase en un espacio de aprendizaje, recreación, esparcimiento y disfrute que posibilite cambios en las relaciones estudiantiles.
- Se fortaleció la habilidad de dialogar sobre la importancia de pensar antes de hablar o actuar, se pretende colocar en escena estas actividades que permiten aflorar emociones para observar y corregir el manejo de ellas para fortalecer las habilidades de autocontrol.
- La actividad de entrada se hizo a partir de una dinámica de integración “Jugo de limón” se invitó a los niños a salir al patio de recreo. Ahí se les explicó en qué consistía el festival y los parámetros a seguir

- Se llevó a cabo la aplicación y visualización de la actividad es decir se desarrolló lo que se habían planeado: se organizaron grupos de a cinco (5) niños, se ubicaron los elementos de juego, en lugares estratégicos para el desarrollo de actividad, cada grupo tenía la libertad de escoger el juego de su agrado donde podían jugar 15 minutos y luego cambiar de juego, unos escogieron trompo, otros yermis, otros saltar lazo, otros canicas, otros bolos, otros cartas, juegos de ensartado, otros coca y yoyo, y otros la pirinola; los niños entendieron que si se desorganizaban como grupo perdían tiempo y cualquier problema se podía solucionar rápidamente, al rotar por todos los juegos se notó la armonía entre ellos la aceptación y colaboración, podían libremente jugar con los elementos que más les había llamado la atención.
- Al finalizar el festival se sentaron en círculo para conversar sobre el desarrollo de la actividad y cada grupo tuvo la oportunidad de pasar al centro para contar sus experiencias y con cada comentario del grupo, las docentes hacían cortas reflexiones sobre importancia de manejar los impulsos y emociones; se les felicitó por el comportamiento, el trabajo realizado y los niños preguntaban cuando era el próximo festival.
- En la evaluación se evidenció que unos niños controlan mejor sus emociones que otros sin embargo fue una actividad exitosa porque fue una buena oportunidad para hablar con los niños sobre la importancia del autocontrol.

Tabla 13 Recursos

RECURSOS	DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Didácticos	Loterías	1	\$6.000	\$6.000
	Canicas	1 paquete	\$2.000	\$2.000
	Sogas	5	\$1.000	\$5.000
	Pirinolas	5	\$1.000	\$5.000
	Pelotas	1	\$1.000	\$1.000
	Yoyo	5	\$2.500	\$12.500
	Cocas	5	\$3.000	\$15.000
	Bolos	1	\$12.000	\$12.000
	Cono	1	\$8.000	\$8.000
	Aros	5	\$2.000	\$10.000
	Rompecabezas	5	\$8.000	\$40.000=
	Cono	5	\$5.000	\$5.000=
	Aros	25	\$1.000	\$25.000=
	Bolos	5	\$10.000	\$50.000=
	Trompo	5	\$1.000	\$5.000=
Humanos	Estudiantes del grado cuarto.	31		
	Docentes	3		
Materiales	Papel Bonn	4	\$500	\$2.000=
	Marcadores	4	\$1.500	\$6.000=
	Bolsas de agua	3	\$2000	\$6000

Tecnológicos	Cámaras celulares			
Total			\$67,500=	\$215.500=

Fuente: Propia

Tabla 14 Evaluación y seguimiento

NOMBRE DE TALLES	PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
Festival de juegos chiriposos.	Para este festival contamos con el permiso del Señor Rector y la autorización de los padres de familia para la foto, luego de la dinámica, se organizaron grupos de cinco (5) niños, cada grupo tenía la libertad de escoger el juego de su agrado, en el que podían jugar por 15 minutos aproximadamente y luego intercambiar con otros grupos. Al finalizar en círculo cada grupo pasaba al frente para contar su experiencia y las	La invitación se hizo mediante la dinámica “jugo de Limón” luego se dieron las recomendaciones, se dio comienzo al festival y por último mediante un círculo se hizo la evaluación del festival.	Se tomaron algunas fotos con las que hicimos un collage, se escuchó atentamente los comentarios que hacían los niños ya que en esta ocasión la participación tanto en el festival como en la evaluación fue muy buena.	Algunas fotos se expusieron en la cartelera de la sede así como las recomendaciones que se les había dado para el desarrollo del festival y la invitación a todos los niños para cumplir estos acuerdos dentro y fuera del aula de clase.

	docentes hacían correcciones de lo observado en cuanto al manejo de las emociones y se dieron y se recibieron los agradecimientos.			
--	--	--	--	--

Fuente: Propia

Taller rally de juegos tradicionales

Descripción

Para motivar se invitó a los niños del grado 4° de la Institución Educativa Técnico Francisco José de Caldas del municipio de Socotá, Al patio de la escuela mediante la canción “No me han visto no me han conocido” para realizar un Rally de juegos tradicionales, los demás grados fueron el público animador.

Esta propuesta consiste en plantear unos talleres que ayuden a los niños a desarrollar habilidades de autocontrol a la hora de “competir”. Para este rally se organizaron grupos de a cinco (5) niños homogéneos en edad y en estatura, se ubicaron las pruebas y los grupos que irían a participar, se verificó que tuvieran los materiales, y que estuvieran listos para dar la orden de salida y se contabilizó el tiempo.

Cada grupo contaba con un distintivo, un slogan, un capitán, era importante que todos los integrantes del equipo desarrollen cada una de las pruebas; Durante el desarrollo de los

juegos los niños tomaron decisiones tales como quien comenzaría, pensaban que el más ágil debía ir primero, luego los demás y otro buen jugador al final para ganar tiempo y tener la posibilidad de participar en todos los juegos y repetir si era posible, se dieron cuenta que si peleaban perdían tiempo, eran un equipo y todo se podía solucionar lo más rápido posible. Al finalizar la actividad se les ofreció un vaso de agua.

Al evaluar la actividad se evidenció el gusto de los niños por participar, una competencia sin rivalidades y una vez más se demuestra que las actividades recreativas fortalecen las habilidades de autocontrol en los niños.

Justificación

El rally de juegos tradicionales es una oportunidad muy importante para fortalecer habilidades de autocontrol porque se trabaja en equipo y tanto para “competir” como para animar también hay que tener autocontrol, al hacer un rally de juegos tradicionales para los niños ellos deben comprender que el compañero no es el rival, sino alguien que le exige, que le aporta al desarrollo de las destrezas y que como tal debe divertirse sin importar el resultado.

Al estar en el campo de juego bajo la supervisión de las docentes se va corrigiendo y explicando el para qué de cada comportamiento, este espacio se transforma en una clase de Ética y valores de una manera práctica y divertida.

Recreando y recreando habilidades de autocontrol voy formando.

- El Objetivo de esta actividad fue diseñar actividades recreativas, que transformen desde la lúdica un día de clase en un espacio de recreación, esparcimiento y disfrute

que posibilite “competir sin agredir” que fortalezcan habilidades de autocontrol para que mejoren en las relaciones estudiantiles.

- Se rescató la habilidad de dialogar con los niños a medida que los niños iban jugando la importancia de pensar antes de hablar actuar sin agredir al otro es decir fortalecer habilidades para el autocontrol.
- Como actividades de entrada, después de motivarlos mediante la canción no me han visto no me han conocido se organizaron por grupos, escogieron un eslogan y un nombre que dieron a conocer cantando se les explicó en qué consistía el festival y cuáles eran los parámetros.
- Se llevó a cabo la aplicación y visualización de la actividad es decir se desarrolló lo que se habían planeado: se organizaron grupos de a cinco (5) niños homogéneos en edad y en estatura, se ubicaron en la primera estación los niños entendieron que si se desorganizaban como grupo perdían tiempo y cualquier problema se podía solucionar rápidamente, al rotar por todos los juegos se notó la armonía entre ellos la aceptación y colaboración, terminado el rally podían libremente jugar con los elementos que más les había llamado la atención
- Al finalizar el rally se sentaron en círculo para tomar un vaso de agua y conversar sobre el desarrollo de la actividad y cada grupo tuvo la oportunidad de pasar al centro para contar sus experiencias y con cada comentario del grupo las docentes hacían cortas reflexiones sobre importancia de manejar los impulsos y emociones; se les felicitó por el comportamiento y el trabajo realizado.

- Al hacer la evaluación evidenció que unos niños controlan mejor sus emociones que otros sin embargo fue una actividad exitosa porque fue la mejor oportunidad de hablar con los niños sobre la importancia del autocontrol.

Tabla 15 Evaluación y seguimiento.

NOMBRE DE TALLERES	PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
Rally de juegos tradicionales	Se inicia con una canción, se les da a conocer las recomendaciones y los parámetros de la actividad así como también en qué consiste cada estación, cada prueba planeada con anterioridad se organizan por grupos, cada grupo escoge un nombre y un eslogan, se ubican todos los grupos en la primera estación y comienza el rally tomando el tiempo de cada grupo en cada estación, al finalizar cada prueba.	Cantamos “no me han visto no me han conocido” se les dieron las recomendaciones y parámetros, se organizaron los grupos quienes se presentaron con la canción mencionada anteriormente, se ubicaron en la primera estación y comenzó el gran rally de juegos tradicionales, se registró el tiempo de cada grupo y al finalizar todas las pruebas se sentaron en círculo para evaluar la actividad. Hubo coevaluación heteroevaluación y autoevaluación.	Se tomaron algunas fotos y se revisaron los instrumentos de evaluación	Igualmente las fotos se expusieron en cartelera así como las recomendaciones para futuros eventos, los demás docentes de la sede se mostraron interesados en realizar estas actividades periódicamente.

Fuente: Propia



Fuente: Propia

DOFA

DOFA	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
	<p>La institución se encuentra en un periodo de cambio, con la nueva administración y motiva la implementación de estrategias nuevas de formación y evaluación.</p> <p>Los niños buscan y piden trabajo fuera del aula y en la mayoría de casos están dispuestos para este tipo de actividades.</p>	<p>Culturalmente no se da la importancia necesaria a las actividades recreativas y por el contrario se piensa que es una pérdida de tiempo.</p> <p>Los recortes presupuestales para inversión en educación impiden que se tengan más elementos para la recreación de los niños.</p>
FORTALEZA	Estrategias F.O	Estrategias F.A
<p>Contamos con niños creativos, activos, ágiles y con voluntad de participar en las actividades recreativas.</p> <p>Los profesores de la institución son personas comprensivas, incluyentes y dispuestas al cambio en las estrategias.</p>	<p>Aprovechar el nuevo estilo de administración para potencializar las destrezas de los niños mediante la implementación de actividades recreativas.</p>	<p>Vincular a los padres de familia en los talleres para que ellos vean la importancia de las actividades recreativas en el desarrollo de actividades de autocontrol de los niños.</p>
DEBILIDADES	Estrategias D.O	Estrategias D.A
<p>El comportamiento de los niños de grado cuarto en el aula de clase no es el adecuado.</p> <p>La institución no cuenta con infraestructura adecuada para el desarrollo de actividades recreativas.</p>	<p>Diseñar un mayor número y nuevas actividades recreativas frecuentemente para mejorar el autocontrol.</p>	<p>En el patio de juegos de la escuela y con los elementos que se tienen, implementar talleres lúdicos, enseñando a los estudiantes a dar el uso adecuado a los bienes de la institución, garantizando su conservación-</p>

Fuente: propia

Conclusiones y Recomendaciones

Una vez terminada la propuesta de intervención se concluye que

- Las actividades recreativas permiten incorporar a los niños y a las niñas al contexto escolar, se convierte en parte fundamental del proceso de socialización y del rescate de valores, que por diferentes aspectos ya sean familiares o culturales han venido quedando de lado, en este momento trascendental donde vemos una sociedad que va a la deriva se requiere con urgencia apropiación y concientización de la importancia que tiene desarrollar habilidades de autocontrol para lograr una convivencia más pacífica.
- A partir de la propuesta de intervención implementada se logró crear espacios de socialización y momentos oportunos para conversar con ellos sobre la importancia de formar habilidades de autocontrol, también se logró como pocas veces en el aula tener momentos agradables y ver que se puede trabajar con alegría si hay colaboración por parte de los estudiantes.
- La lúdica como dimensión humana, permite abordar diferentes contenidos, por lo que se logró planear, ejecutar y verificar actividades recreativas lúdicas planteadas en la

propuesta de intervención que facilitaron el conocimiento, la apropiación y vivencia de valores en especial el autocontrol pesar antes de...

- Una educación de calidad es cuando se logra el principio fundamental de Ovidio Decroly: “Los niños vienen a la escuela para ser felices” donde además de divertirse puedan construir conocimiento de una manera agradable, eficaz y divertida solo de esta manera se puede aportar a la transformación en la forma de pensar de esta sociedad

Recomendaciones

- Continuar con la implementación y desarrollo de esta propuesta en la Institución Educativa impactando no solo los estudiantes objeto de estudio, sino que se convierta en una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje y por qué no en un proyecto transversal.
- Es importante que los directivos, docentes, y padres de familia tomen conciencia de la importancia que tiene involucrar las actividades recreativas lúdicas en el quehacer pedagógico puesto que hay varios contenidos que se pueden abordar mediante actividades flexibles, amenas y agradables que les permitan a los estudiantes acercarse al conocimiento y hacer de sus procesos de enseñanza aprendizaje un espacio más enriquecedor y significativo.

- Se debe tener en cuenta que el área de ética y valores no solo está ligada a una materia más que conforma el plan de estudios, sino que debido a su importancia debería ser un proyecto transversal, por lo que es también responsabilidad de docentes reafirmar y promover los valores para que esta sociedad sea más humana.
- Es también recomendable incluir actividades lúdicas recreativas permanentemente en todas las áreas del conocimiento pues no son pérdida de tiempo sino un facilitador en la construcción del conocimiento y en la formación y rescate de valores.

Lista de Referencias

Fúqueme Garzón, Guzmán Fajardo (2016) *La lúdica una estrategia para la autorregulación de los niños y niñas del nivel jardín A del colegio Asosiervas* (Tesis inédita de especialización). Fundación Universitaria los Libertadores.

Martínez (2010) *Actividades recreativas*. Recuperado de
<http://www.efdeportes.com/efd196/las actividades- recreativas-clasificación.html>.

Marulanda Castillo, Ospina Giraldo & Álvarez Rivera (2013). *Fortalecimiento de la sana convivencia de los estudiantes en los descansos mediante el desarrollo de estrategias lúdico recreativas en la institución educativa Pedro Pablo Ramírez del municipio de Abejorral Antioquia*. (Tesis inédita de especialización). Fundación Universitaria los Libertadores.

Municipio Socotá (2016, 24 de marzo). *Plan de desarrollo municipio de Socotá*. P. 81.

Ortega (2009) Escuela de educación industrial programa de profesionalización de la educación. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (1997) p. 179.

Sánchez Calderón, Velandia. (2014). *La Lúdica como una herramienta didáctica para disminuirlas causas que generan la agresividad y violencia en los niños del grado primero en el ciclo básico primaria*. (Tesis inédita de especialización). Fundación Universitaria los libertadores. Repositorio de trabajos.

Velandia (2013) *Una apuesta Lúdica para disminuir la agresividad en los niños y niñas*.
(Tesis inédita de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores.

Cibergrafía

Recuperado de <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>

Observador del estudiante. Grado 4°. Sede Urbana de Varones.

P.E.I Institución Educativa Técnico Francisco José de caldas.

Recuperado de <http://definicion.de/actividades-recreativas/>

Recuperado de <https://definicion.mx/recreacion/>

Recuperado de <http://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>

Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml> <http://definicion.de/actividades-recreativas/>

Recuperado de

http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/actividades_recreativas.html

La recreación. Recuperado de <http://www.efdeportes.com>